



Europäisches
Patentamt
European Patent
Office
Office européen
des brevets

Description of DE19952692

Print

Copy

Contact Us

Close

Result Page

Notice: This translation is produced by an automated process; it is intended only to make the technical content of the original document sufficiently clear in the target language. This service is not a replacement for professional translation services. The esp@cenet® Terms and Conditions of use are also applicable to the use of the translation tool and the results derived therefrom.

The available invention concerns a system for the identification of players at a play automat after the generic term of the principal claim.

For playing at play automats it exists a set of editions which consist among other things of the fact on the part of the legislator that the players may not fall below a given minimum age (mostly 18 years). The adherence to these defaults is in particular impossible with publicly accessible set up play automats almost. When the operation play automats in restaurants and play halls the examination of the adherence to this age delimitation of the players is incumbent on the landlord and/or. the supervision. But an actual examination in practice hardly is and/or. only with difficulty possible, so that it is possible also younger players to use these play automats.

From the state of the art it is for example well-known after DE 197 56 736 A1 to release certain functions of a play automat in dependence of an imported and according to coded map. A comparison between the code data, those on the imported map are stored and an identification code which can be entered by the player for its identification is here however not intended. So also any player with the player map of another after this solution player can - who possibly fulfills the demand for minimum age - to be played.

On the basis of these disadvantages the task of the invention consists of suggesting a system for the identification of players at play automats by means of which it, is possible only players, who exhibit a given minimum age, playing at such automats to permit.

This task is solved by the characteristic characteristics of the principal claim in connection with the characteristics of the generic term. Favourable training further of the philosophy according to invention are shown in the Unteransprüchen.

The solution according to invention is characterised by the fact that first a personal identification unit with the illustration is provided to each player, for example under collecting main of an appropriate document of identification document, at least a finger mark and/or a stored characteristic data by at least a finger mark. Now this identification unit can by the player over a Leseinrichtung into that. Play automat to be entered. In the following the player must present the finger, whose information on the identification unit is stored, on a finger mark sensor arranged at the play automat. Over this finger mark sensor now the illustration and/or the characteristic values of the finger mark are seized and in the following with those on that. Identification unit compared. The central control unit of the play automat shift selbigen in the following only in case of a positive result of comparison into a play-ready condition.

- ▲ top After a first favourable further training of this philosophy according to invention it can be intended that the agreement rate for the comparison of the illustration and/or the characteristic values of identification unit and finger mark sensor is adjustable.

In accordance with a second favourable further training it can be intended that the identification unit remains for the duration of taping the play automat in selbigen and the play automat with the withdrawal of the identification unit is shifted into a not play-ready condition.

Alternatively for this it can be also intended however that the identification unit is shifted after successful identification of the player taken out of the play automat and the play automat after repayment of remaining credit balances and/or profit or after excess of a given time interval with assets, which are no longer sufficient for the execution of plays into a not play-ready condition.

Additional favourable training further consist of the fact that the identification unit is designed as map, which exhibits either a magnetic stripe and/or a chip at least for the storage of the characteristic values or a machine-readable illustration of the finger mark.

In the following the solution according to invention is to be described on the basis a remark example and the illustrations more near.

Starting point for the description of the system according to invention forms the circumstance that a personal identification unit 2 must be provided to each player. For this (future) the player has to submit first a document of identification document, in order to guarantee that it fulfills at least the age default for taping of play automat 1. If this is the case, then the personal identification unit 2 is provided to the player, on which now the illustration at least a finger mark 3 and/or characteristic data are stored by at least a finger mark 3 in machine-readable form. With this personal identification unit 2 the player can go now to according to invention trained a play automat 1.

This play automat 1, is additionally provided with a Leseinrichtung 4 and a finger mark sensor 5. Here this Leseinrichtung 4 serves the finger mark illustration 3 for the admission of the identification unit 2 and for the evaluation of the data stored on it - and/or. the machine-readable stored characteristic data of at least a finger mark 3.

After the player put its personal identification unit 2 into the Leseeinrichtung 4, he must now the finger, its fig. 3 or characteristic data on the identification unit 2 are stored, up, the finger mark sensor 5 present. In the following the data seized by the finger mark sensor 5 are conveyed to the central control unit CCU of the play automat 1, and here with the characteristic data stored on the personal identification unit 2 and/or. fig. 3 compared. Only with a determined sufficiently high agreement of the characteristic data 1 fig. 3 a play ready circuit of the play automat 1 and the player take place can now at the play automat 1 after input of assets that at least for the execution of a play is sufficient, with taping begin.

After de-energising the play automat 1 took place, 2 two according to invention possibilities exist for the further handling of the personal identification unit. Either the personal identification unit 2 remains during the duration of taping the play automat 1 in the Leseeinrichtung 4, whereby with their withdrawal the play automat 1 is shifted immediately again into a not play-ready condition.

Alternatively for this it can be also intended however that the player takes after his successful identification the personal identification unit to 2 out of the Leseeinrichtung 4 and now for the duration of sufficient play assets the play automat 1 play ready remains. If the return key is pressed for the disbursement of remaining credit balances and/or profits, or is not determined via a given time interval (for example 30 seconds) any longer assets sufficient for further taping, then the CCU shifts the play automat 1 into a not play-ready condition.

If the player wants to take up taping according to invention trained a play automat 1 again at a later time, then he has to put first its personal identification unit 2 into the Leseinheit 3 to proceed and in the way described above.



Europäisches
Patentamt
European Patent
Office
Office européen
des brevets

Claims of DE19952692

[Print](#)

[Copy](#)

[Contact Us](#)

[Close](#)

Result Page

Notice: This translation is produced by an automated process; it is intended only to make the technical content of the original document sufficiently clear in the target language. This service is not a replacement for professional translation services. The esp@cenet® Terms and Conditions of use are also applicable to the use of the translation tool and the results derived therefrom.

1. System for the identification characterized by players in a play automat, which exhibits at least a central control unit, by it,
that a personal identification unit (2) with the illustration is provided to each player at least a finger mark (3) and/or stored characteristic data by at least a finger mark (3),
that this identification unit (2) is entered by the player over a Leseinrichtung (4) in the play automat (1),
that in the following by the player over one at the play automat (1) arranged finger mark sensor (5) the finger, whose information on the identification unit (2) is stored, is presented,
that over the finger mark sensor (5) the illustration and/or the characteristic values of the finger mark (3) to be seized and with those on the identification unit (2) be compared in the following and
that the central control unit (CCU) of the play automat (1) selbigen only in case of a positive result of comparison into a play-ready condition shifts.
2. System for the identification by players in a play automat according to requirement 1, by the fact characterized that an agreement rate for the comparison of the illustration and/or the characteristic values of the finger mark (3) of identification unit (2) and finger mark sensor (5) is adjustable.
3. System for the identification by players in a play automat according to requirement 1 or 2, by the fact characterized that the identification unit (2) remains for the duration of taping the play automat (1) in selbigem and the play automat (1) with the withdrawal of the identification unit (2) is shifted into a not play-ready condition.
4. System for the identification by players in a play automat according to requirement 1 or 2, by the fact characterized that the identification unit (2) is shifted after successful identification of the player taken out of the play automat (1) and the play automat (1) after repayment of remaining credit balances and/or profit or after excess of a given time interval with assets, which are no longer sufficient for the execution of plays into a not play-ready condition.
5. System for the identification by players in a play automat after at least one of the requirements 1 to 4, by the fact characterized that the identification unit (2) is designed as map, at least which exhibits a magnetic stripe (6) and/or a chip (7) for the storage of the characteristic values of the finger mark (3).
6. System for the identification by players in a play automat after at least one of the requirements 1 to 4, by the fact characterized that the identification unit (2) is designed as map, which exhibits a machine-readable illustration of the finger mark (3).

▲ top



⑯ **BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND**



**DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT**

⑫ **Offenlegungsschrift**
⑩ **DE 199 52 692 A 1**

⑤ Int. Cl.⁷:
G 07 F 17/34
G 07 F 7/08

⑳ Aktenzeichen: 199 52 692.3
㉔ Anmeldetag: 2. 11. 1999
㉕ Offenlegungstag: 3. 5. 2001

DE 199 52 692 A 1

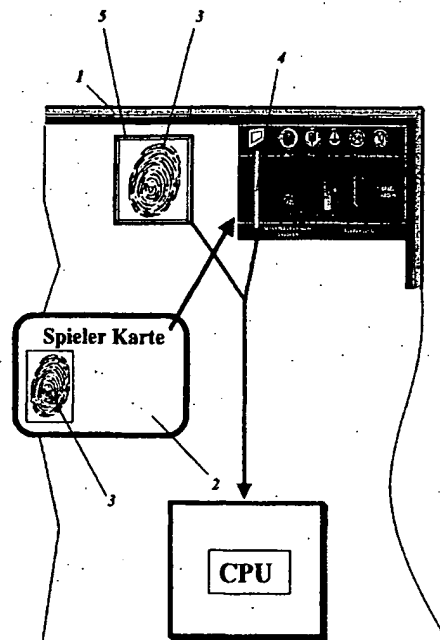
⑦① Anmelder:
Bally-Wulff Automaten GmbH, 12045 Berlin, DE

⑦② Erfinder:
Albrecht, Lutz Bernhard, 13503 Berlin, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

④ System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten

⑤ Die vorliegende Erfindung betrifft ein System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.
Die Aufgabe der Erfindung besteht darin, ein derartiges System vorzuschlagen, mittels welchem es möglich ist, nur Spielern, die ein vorgegebenes Mindestalter aufweisen, das Spielen an derartigen Automaten zu gestatten. Diese Aufgabe wird dadurch gelöst, daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungseinheit mit der Abbildung zumindest eines Fingerabdrucks und/oder gespeicherten Kenndaten von zumindest einem Fingerabdruck erstellt wird. Nachfolgend wird diese Identifizierungseinheit durch den Spieler über eine Leseeinrichtung in den Spielautomaten eingegeben und durch den Spieler der Finger, dessen Abbildung und/oder Kenndaten auf der Identifizierungseinheit gespeichert sind, auf einen am Spielautomaten angeordneten Fingerabdrucksensor aufgelegt. Nunmehr werden über den Fingerabdrucksensor die Kennwerte des Fingerabdrucks erfaßt und mit denen auf der Identifizierungseinheit verglichen. Im Falle eines positiven Vergleichsergebnisses wird über die zentrale Steuereinheit des Spielautomaten selbiger in einen spielbereiten Zustand versetzt.



DE 199 52 692 A 1

Beschreibung

Die vorliegende Erfindung betrifft ein System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.

Für das Spielen an Spielautomaten bestehen seitens des Gesetzgebers eine Reihe von Auflagen, die unter anderem darin bestehen, daß die Spieler ein vorgegebenes Mindestalter (zumeist 18 Jahre) nicht unterschreiten dürfen. Die Einhaltung dieser Vorgaben ist insbesondere bei öffentlich zugänglich aufgestellten Spielautomaten nahezu unmöglich. Beim Betreiben von Spielautomaten in Gaststätten und Spielhallen obliegt die Überprüfung der Einhaltung dieser Altersbegrenzung der Spieler dem Wirt bzw. der Aufsicht. Doch eine tatsächliche Überprüfung ist in der Praxis kaum bzw. nur schwer möglich, so daß es auch jüngeren Spielern möglich ist, diese Spielautomaten zu benutzen.

Aus dem Stand der Technik ist es beispielsweise nach DE 197 56 736 A1 bekannt, bestimmte Funktionen eines Spielautomaten in Abhängigkeit einer eingeführten und entsprechend kodierten Karte freizugeben. Ein Vergleich zwischen den Code-Daten, die auf der eingeführten Karte gespeichert sind und eines durch den Spieler für dessen Identifizierung einzugebenden Identifizierungscodes ist hier jedoch nicht vorgesehen. So kann nach dieser Lösung auch ein beliebiger Spieler mit der Spielerkarte eines anderen Spielers – der möglicherweise die Mindestalterforderung erfüllt – gespielt werden.

Ausgehend von diesen Nachteilen besteht die Aufgabe der Erfindung darin, ein System zur Identifizierung von Spielern an Spielautomaten vorzuschlagen, mittels welchem es möglich ist, nur Spielern, die ein vorgegebenes Mindestalter aufweisen, das Spielen an derartigen Automaten zu gestatten.

Diese Aufgabe wird durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruches in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegriffs gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen der erfindungsgemäßen Grundidee sind in den Unteransprüchen aufgezeigt.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich dadurch aus, daß zunächst jedem Spieler, beispielsweise unter Vorlage eines entsprechenden Ausweisdokumentes, eine persönliche Identifizierungseinheit mit der Abbildung zumindest eines Fingerabdrucks und/oder gespeicherten Kenndaten von zumindest einem Fingerabdruck erstellt wird. Nunmehr kann diese Identifizierungseinheit durch den Spieler über eine Leseeinrichtung in den Spielautomaten eingegeben werden. Nachfolgend muß der Spieler den Finger, dessen Informationen auf der Identifizierungseinheit gespeichert sind, auf einen am Spielautomaten angeordneten Fingerabdrucksensor auflegen. Über diesen Fingerabdrucksensor werden nun die Abbildung und/oder die Kennwerte des Fingerabdrucks erfaßt und nachfolgend mit denen auf der Identifizierungseinheit verglichen. Die zentrale Steuereinheit des Spielautomaten versetzt selbigen nachfolgend nur im Falle eines positiven Vergleichsergebnisses in einen spielbereiten Zustand.

Nach einer ersten vorteilhaften Weiterbildung dieser erfindungsgemäßen Grundidee kann vorgesehen sein, daß die Übereinstimmungsrate für den Vergleich der Abbildung und/oder der Kennwerte von Identifizierungseinheit und Fingerabdrucksensor einstellbar ist.

Gemäß einer zweiten vorteilhaften Weiterbildung kann vorgesehen sein, daß die Identifizierungseinheit für die Dauer der Bespielung des Spielautomaten in selbigem verbleibt und der Spielautomat mit der Entnahme der Identifizierungseinheit in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Alternativ hierzu kann jedoch auch vorgesehen sein, daß

die Identifizierungseinheit nach erfolgreicher Identifizierung des Spielers aus dem Spielautomaten entnommen und der Spielautomat nach Rückzahlung von Restguthaben und/oder Gewinn oder nach Überschreitung einer vorgegebenen Zeitspanne bei einem Guthaben, welches für die Durchführung von Spielen nicht mehr ausreichend ist, in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Zusätzliche vorteilhafte Weiterbildungen bestehen darin, daß die Identifizierungseinheit als Karte ausgebildet ist, die entweder einen Magnetstreifen und/oder einen Chip zumindest zur Speicherung der Kennwerte oder eine maschinenlesbare Abbildung des Fingerabdrucks aufweist.

Nachfolgend soll die erfindungsgemäße Lösung an Hand eines Ausführungsbeispiels und der Abbildungen näher beschrieben werden.

Ausgangspunkt für die Beschreibung des erfindungsgemäßen Systems bildet der Umstand, daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungseinheit 2 erstellt werden muß. Hierzu hat der (zukünftige) Spieler zunächst ein Ausweisdokument vorzulegen, um sicherzustellen, daß er zumindest die Altersvorgabe für die Bespielung von Spielautomaten 1 erfüllt. Ist dies der Fall, so wird dem Spieler die persönliche Identifizierungseinheit 2 erstellt, auf der nun die Abbildung zumindest eines Fingerabdrucks 3 und/oder Kenndaten von zumindest einem Fingerabdruck 3 in maschinenlesbarer Form gespeichert werden. Mit dieser persönlichen Identifizierungseinheit 2 kann sich der Spieler nun zu einem erfindungsgemäß ausgebildeten Spielautomaten 1 begeben.

Dieser Spielautomat 1, ist zusätzlich mit einer Leseeinrichtung 4 und einem Fingerabdrucksensor 5 versehen. Hierbei dient diese Leseeinrichtung 4 zur Aufnahme der Identifizierungseinheit 2 und zur Auswertung der darauf gespeicherten Daten – der Fingerabdruckabbildung 3 bzw. der maschinenlesbar gespeicherten Kenndaten von zumindest einem Fingerabdruck 3.

Nachdem der Spieler seine persönliche Identifizierungseinheit 2 in die Leseeinrichtung 4 eingesteckt hat, muß er nun den Finger, dessen Abb. 3 oder Kenndaten auf der Identifizierungseinheit 2 gespeichert sind, auf, den Fingerabdrucksensor 5 auflegen. Nachfolgend werden die vom Fingerabdrucksensor 5 erfaßten Daten an die zentralen Steuereinheit CPU des Spielautomaten 1, übermittelt und hier mit den auf der persönlichen Identifizierungseinheit 2 gespeicherten Kenndaten bzw. der Abb. 3 verglichen. Erst bei einer festgestellten hinreichend hohen Übereinstimmung der Kenndaten 1 Abb. 3 erfolgt eine Spielbereitschaltung des Spielautomaten 1 und der Spieler kann nun am Spielautomaten 1 nach Eingabe eines Guthabens, daß zumindest zur Durchführung eines Spieles ausreichend ist, mit der Bespielung beginnen.

Nachdem die Freischaltung des Spielautomaten 1 erfolgt ist, bestehen für die weitere Handhabung der persönlichen Identifizierungseinheit 2 erfindungsgemäß zwei Möglichkeiten. Entweder die persönliche Identifizierungseinheit 2 verbleibt während der Dauer der Bespielung des Spielautomaten 1 in der Leseeinrichtung 4, wobei mit deren Entnahme der Spielautomat 1 sofort wieder in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Alternativ hierzu kann jedoch auch vorgesehen sein, daß der Spieler nach seiner erfolgreichen Identifikation die persönliche Identifizierungseinheit 2 aus der Leseeinrichtung 4 entnimmt und nun für die Dauer eines ausreichenden Spielguthabens der Spielautomat 1 spielbereit bleibt. Wird die Rückgabetaste zur Auszahlung von Restguthaben und/oder Gewinnen betätigt, oder über eine vorgegebene Zeitspanne (beispielsweise 30 Sekunden) ein für die weitere Bespielung nicht mehr ausreichendes Guthaben festgestellt, so versetzt die CPU den Spielautomaten 1 in einen nicht spiel-

bereiten Zustand.

Will der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt erneut die
Bespielung eines erfindungsgemäß ausgebildeten Spielauto-
maten 1 aufnehmen, so hat er zunächst seine persönliche
Identifizierungseinheit 2 in die Leseinheit 3 einzustecken 5
und in der oben beschriebenen Art und Weise zu verfahren.

weist.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

Patentansprüche

1. System zur Identifizierung von Spielern an einem 10
Spielautomaten, welcher zumindest eine zentrale Steu-
ereinheit aufweist, **dadurch gekennzeichnet**,
daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungsein-
heit (2) mit der Abbildung zumindest eines Fingerab- 15
drucks (3) und/oder gespeicherten Kenndaten von zu-
mindest einem Fingerabdruck (3) erstellt wird,
daß diese Identifizierungseinheit (2) durch den Spieler
über eine Leseinrichtung (4) in den Spielautomaten
(1) eingegeben wird,
daß nachfolgend durch den Spieler über einen am 20
Spielautomaten (1) angeordneten Fingerabdrucksensor
(5) der Finger, dessen Informationen auf der Identifi-
zierungseinheit (2) gespeichert sind, aufgelegt wird,
daß über den Fingerabdrucksensor (5) die Abbildung
und/oder die Kennwerte des Fingerabdrucks (3) erfaßt 25
und nachfolgend mit denen auf der Identifizierungsein-
heit (2) verglichen werden und
daß die zentrale Steuereinheit (CPU) des Spielautomaten
(1) selbigen nur im Falle eines positiven Ver-
gleichsergebnisses in einen spielbereiten Zustand ver- 30
setzt.
2. System zur Identifizierung von Spielern an einem
Spielautomaten nach Anspruch 1, dadurch gekenn-
zeichnet, daß eine Übereinstimmungsrate für den Ver-
gleich der Abbildung und/oder der Kennwerte des Fin- 35
gerabdrucks (3) von Identifizierungseinheit (2) und
Fingerabdrucksensor (5) einstellbar ist.
3. System zur Identifizierung von Spielern an einem
Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch ge-
kennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) für 40
die Dauer der Bespielung des Spielautomaten (1) in
selbigem verbleibt und der Spielautomat (1) mit der
Entnahme der Identifizierungseinheit (2) in einen nicht
spielbereiten Zustand versetzt wird.
4. System zur Identifizierung von Spielern an einem 45
Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch ge-
kennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) nach
erfolgreicher Identifizierung des Spielers aus dem
Spielautomaten (1) entnommen und der Spielautomat
(1) nach Rückzahlung von Restguthaben und/oder Ge- 50
winn oder nach Überschreitung einer vorgegebenen
Zeitspanne bei einem Guthaben, welches für die
Durchführung von Spielen nicht mehr ausreichend ist,
in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.
5. System zur Identifizierung von Spielern an einem 55
Spielautomaten nach mindestens einem der Ansprüche
1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizie-
rungseinheit (2) als Karte ausgebildet ist, die einen Ma-
gnetstreifen (6) und/oder einen Chip (7) zumindest zur
Speicherung der Kennwerte des Fingerabdrucks (3) 60
aufweist.
6. System zur Identifizierung von Spielern an einem
Spielautomaten nach mindestens einem der Ansprüche
1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizie- 65
rungseinheit (2) als Karte ausgebildet ist, die eine ma-
schinenlesbare Abbildung des Fingerabdrucks (3) auf-

- Leerseite -

Fig. 1

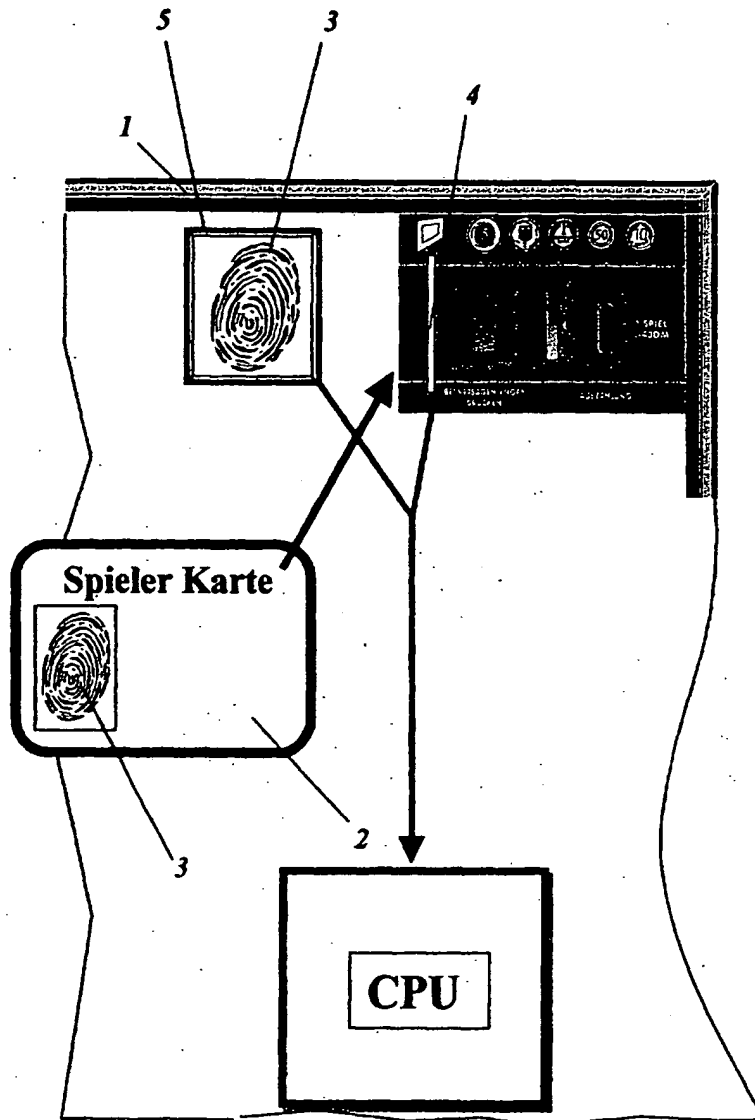


Fig. 2a

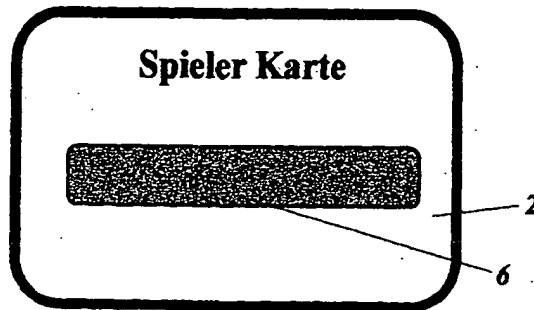


Fig. 2b

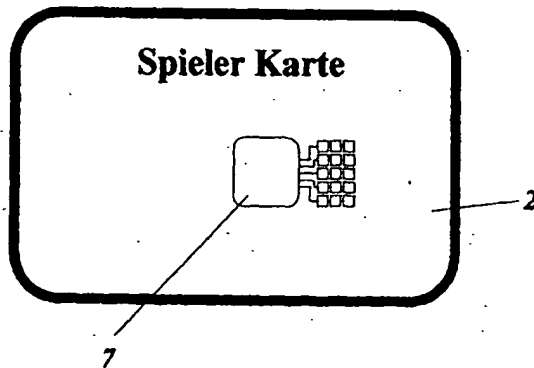


Fig. 2c

